

Datenbanken und Datensicherheit

Prof. Dr. rer. nat. Peter Gerwinski

13. November 2024

Datenbanken und Datensicherheit

<https://gitlab.cvh-server.de/pgerwinski/dbs>

1 Einführung

2 Kurzeinführung Unix

3 Kurzeinführung TCP/IP

3.1 MAC-Adressen

3.2 IP-Adressen

3.3 TCP- und UDP-Ports

3.4 Protokolle

3.5 Routing

3.6 Netzwerkanalyse

3.7 SSH

3.8 X11

4 Relationale Datenbanken

...



Änderungen
vorbehalten

3 Kurzeinführung TCP/IP

3.1 MAC-Adressen

MAC = Media Access Control

MAC-Adresse = Hardware-Adresse = Ethernet-Adresse

- `ip neigh`
`arp`

3.2 IP-Adressen

- `ip addr` (Linux)
 `ifconfig` (Unix allgemein)
 `ipconfig` (MS Windows)
- `ip addr add <Netz>`
- `ip link`
- `ping <IP-Adresse>`

```
# ifconfig
```

```
lo: flags=73<UP,LOOPBACK,RUNNING>  mtu 65536
    inet 127.0.0.1  netmask 255.0.0.0
    inet6 ::1  prefixlen 128  scopeid 0x10<host>
    [...]
```

```
wlan0: flags=4163<UP,BROADCAST,RUNNING,MULTICAST>  mtu 1500
    inet 192.168.42.101  netmask 255.255.255.0
                                broadcast 192.168.42.255
    ether be:3f:ca:aa:7e:51 txqueuelen 1000  (Ethernet)
    [...]
```

3.2 IP-Adressen

IPv4-Adressen:

- 32 Bit
- dezimal, 4 Gruppen zu je 8 Bit (0–255), durch Punkte getrennt

IPv6-Adressen:

- 128 Bit
- hexadezimal, 8 Gruppen zu je 4 Hex-Ziffern, durch Doppelpunkte getrennt
- Führende Nullen dürfen weggelassen werden.
- Zwei Doppelpunkte bedeuten: Mit Nullen auffüllen.
- Literatur und Beispiel: <https://de.wikipedia.org/wiki/IPv6>

3.3 TCP- und UDP-Ports

- `nc <IP> <Port>`
Verbindung zu Programm \langle Port \rangle auf Rechner \langle IP \rangle aufnehmen
- `nc -l <Port>` oder `nc -p <Port> -l`
auf eingehende Verbindungen warten („lauschen“)
- `nc -c <Programm>`
Programm statt Mensch kommunizieren lassen
- TCP-Ports: Verbindungskonzept, Netzwerk prüft
- UDP-Ports: einzelne Pakete, Anwendung muß selbst prüfen
- ICMP: keine Ports, nur Rechner:
Erreichbarkeit, Eigenschaften der Übertragung

Anwendung: HTTP, SMTP, ...
Transport: TCP-/UDP-Ports, ICMP
Internet: IP-Adresse
Netzwerkzugang: Hardware-/MAC-Adresse

3.4 Protokolle

TCP-Protokolle

- **HTTP**

```
GET / HTTP/1.1
```

```
Host: www.hs-bochum.de
```

```
(Leerzeile)
```

- **SMTP**

```
HELO cassini
```

```
MAIL FROM: <example@example.com>
```

```
RCPT TO: <beispiel@example.de>
```

```
(E-Mail-Header – Teil der Nutzdaten)
```

```
From: Eddie Example <example@example.com>
```

```
To: Bert Beispiel <beispiel@example.de>
```

```
Subject: Hello, world!
```

```
(Leerzeile)
```

```
Hi, there!
```

```
.
```

- Protokolle „mal eben“ selbst schreiben: `nc -c` oder `inetsd`

3.4 Protokolle

UDP-Protokolle

- **DNS**

Schnelle Abfrage von Informationen, insbesondere:
Die zu einem Rechner-Namen gehörige IP-Adresse herausfinden

- **DHCP**

benutzbare IP-Adresse (und weitere Informationen) bei einem Server erfragen

ICMP-Protokolle

- Informationsaustausch zwischen Rechnern zur Verwaltung des Netzwerks selbst
- Beispiel: `ping`

3.5 Routing

- `ip route` (Linux)
`route` (MS-Windows, Unix)
`netstat -nr` (MacOS)

```
# route -n
```

```
Kernel-IP-Routentabelle
```

Ziel	Router	Genmask	[...]	Iface
0.0.0.0	192.168.42.1	0.0.0.0	[...]	wlan0
169.254.0.0	0.0.0.0	255.255.0.0	[...]	wlan0
192.168.42.0	0.0.0.0	255.255.255.0	[...]	wlan0

Netzmaske:

Wenn nach Und-Verknüpfung mit IP-Adresse gleich, → im gleichen Netz

`255.255.240.0` ist dasselbe wie `/20`

(20 Bit sind 1; die restlichen 12 Bit sind 0)

3.6 Netzwerkanalyse

- `tcpdump`
- `wireshark`
- `ettercap`

3.7 SSH

- SSH <Rechner>
- -C: Komprimierung
- -L: lokalen Port auf Remote-Port umleiten
- -R: Remote-Port auf lokalen Port umleiten

3.8 X11

- Grafik-Bildschirm und Eingabegeräte über's Netz
- `DISPLAY`-Variable: X-Server: Rechner und Bildschirm
- `ssh -X`: X11-Forwarding